

APS Cycle 1 CPC EPS de la Loire

COMPETENCE ATTENDUE:

Dans une situation concrète jouée, être capable de reconnaître une situation de danger, alerter un adulte présent ou non pour décliner son identité, décrire le lieu de l'accident et expliquer la situation.

ENJEUX:

➤ **Enjeux scolaires :**

Savoir reconnaître des situations de danger et pouvoir donner l'alerte.

Utiliser un vocabulaire précis

Etablir des liens avec le domaine « explorer le monde »

L'APS fait partie intégrante des parcours d'éducation à la santé et d'éducation à la citoyenneté

➤ **Enjeux psychomoteurs :**

Contrôler ses émotions et ses gestes, réagir rapidement et prendre des décisions.

➤ **Enjeux éthiques et moraux :**

Développer les compétences psychosociales du vivre ensemble : faire attention à soi, aux autres, être en empathie, rassurer

Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe

Apprendre à coopérer

Partager des tâches, prendre des initiatives au sein du groupe

PRESENTATION DE L'ACTIVITE:

Analyse de situations de la vie courante (repérer les dangers).

Comment prévenir, alerter et décrire une situation d'accident.

Ce module s'adresse aux élèves à partir de la MS (milieu d'année).

Les situations concrètes proposées seront proches de situations de la vie courante.

Les modalités d'évaluation se feront par petits groupes et sur plusieurs séances échelonnées dans le temps.

Les connaissances de base de la part des enseignants à propos de l'APS sont rassemblées dans le [document joint à ce module](#)

Les situations du module

Apprendre à porter secours au cycle 1

situation d'entrée

Identifier
le danger

Donner
l'alerte

Je suis qui
Je suis où
?

Situations de référence
initiale et finale

Qu'est-ce
qui
s'est passé ?

Les
parties
du
corps

Présentation
de l'APS au cycle 1

Situation de référence

Situation d'apprentissage

Atelier d'apprentissage

Identifier le danger

Situation d'ENTRÉE
« Identifier les sources de danger »

BUT : Reconnaître des situations qui peuvent être dangereuses

DISPOSITIF :

- On dispose des photos qui représentent des situations de danger (voir diapositives suivantes)
- Les photos montrent des enfants en situation (quelques-unes de ces photos évoquent des situations sans danger).
- Activité conduite en tutelle avec des groupes de 4 ou 5 élèves

CONSIGNES :

Questions posées par l'animateur du groupe en tutelle :

1. A quoi cela nous fait penser ?
2. Qu'est-ce qui peut être dangereux ?
3. A quoi faut-il faire attention ?

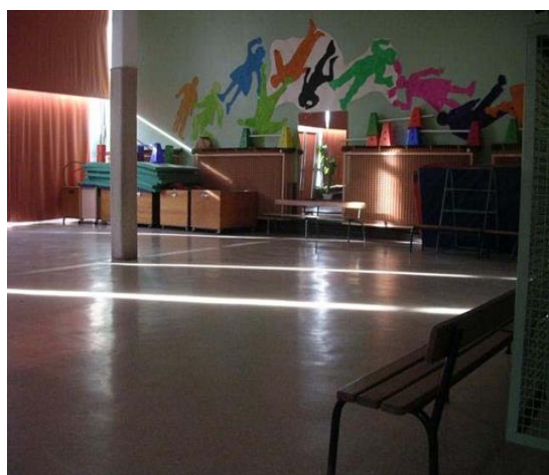
VARIABLES :

- Augmenter et diminuer le nombre de photos.
- Changer quelques photos

Intérêts de la situation :

Reconnaître des situations de danger
Acquérir un vocabulaire spécifique pour parler d'une situation









Retour

L'accident

Situation de référence initiale

BUT : Faire le point sur les connaissances des élèves.

DISPOSITIF :

on met en place le scénario suivant : un enfant de grande section est allongé par terre, son tricycle est renversé à côté de lui. Une photo de cette situation est proposée ci-contre.

Les élèves sont confrontés, par petits groupes de 4 ou 5 à cette situation. L'enseignant relance par des questions et note les réponses des élèves.

CONSIGNES :

- Qu'allez vous faire ?

VARIABLES :

- Proposer d'autres situations de la vie courante ou à l'école



NOMS	Appeler un adulte	Aller chercher un adulte non visible du lieu de l'accident	Passer un message efficace par téléphone	Autres réactions

Intérêts de la situation :
Evaluer les connaissances des élèves

Donner l'alerte

Situation d'apprentissage
« Savoir composer le bon numéro de
téléphone pour appeler à l'aide »

• **BUT** : Utiliser le téléphone, savoir composer le 15 pour demander de l'aide

DISPOSITIF :

- ateliers de 5 à 6 élèves (MS/GS)
- Prévoir plusieurs sortes de téléphones.
- Prévoir des cartes où figurent des claviers de téléphone (voir diapositive suivante)

CONSIGNES, REGLES :

1er TEMPS :

Nous allons apprendre à utiliser le téléphone pour demander de l'aide.

2ème TEMPS :

Colorier les 1 puis les 5 sur tous les claviers de téléphone de la fiche



VARIABLES :

Repérer le 15 dans une série de nombres

Intérêt de la situation :

Reconnaître le 1 et le 5 pour composer le 15.

COLORIER les NUMEROS qui vont permettre d'appeler les secours : En rouge le premier – En bleu le second



© Can Stock Photo - csp0253335

Je suis qui, je suis où ? ...

Situation d'apprentissage
« Savoir donner avec précision ses coordonnées et où on se trouve »

BUT : Téléphoner en donnant son nom et l'endroit où on se trouve

DISPOSITIF :

- Petits groupes.
- Utiliser les photos des élèves

CONSIGNES, REGLES :

- En jouant par deux (en GS) ou en petit groupe (en MS), se déplacer dans différents lieux de l'école, en situation authentique. A partir de téléphones (ou photos), dispersés dans différents lieux donnez : votre nom, votre prénom, votre âge et le lieu où vous vous trouvez .
- Idem, précisez où vous vous trouvez :
 - en MS, idem, mais aussi à la maison
 - en GS, repérer en plus des lieux publics : rue, parc, terrain de jeux, ...

CRITERES DE REUSSITE :

L'enfant doit répondre à ces questions :

- en MS : comment t'appelles tu ? Quel âge as-tu ? Donne le nom et le prénom d'un camarade de la classe. Où es tu ? Dans quelle pièce ? À quel étage ?
- en GS : idem qu'en PS et MS, donne ton adresse personnelle avec précision : immeuble, maison,... Donne les noms de tes parents, s'ils sont différents de celui de l'enfant.

VARIABLES :

Exemple de jeu :

- Dans la salle d'évolution, on fait une ronde, on se lâche les mains.

Un jeu de cartes des photos élèves est disposé au centre d'une ronde.

Consigne : « je m'avance et je dis « mon nom », le « nom de l'école » et « mon âge ».

Maintenant, cela va être à vous. Je vais retourner une carte, (l'enfant désigné par la photo devra s'avancer et dire son nom, le nom de l'école et son âge). S'il réussit, l'élève tire la carte suivante sinon sa propre carte est remise en jeu. »

Pour complexifier, on peut faire la situation en classe et avoir en plus un jeu de cartes sur les différents lieux de l'école (classe, BCD, salle d'évolution...)

Intérêt de la situation :

Etre capable de parler de soi, de décrire un lieu et de s'adapter au contexte

Qu'est-ce qui s'est passé ? ...

Situation d'apprentissage
« Savoir décrire une situation d'accident »

Intérêt de la situation :

Etre capable de parler avec précision d'une situation, de s'adapter au contexte en utilisant la syntaxe et le vocabulaire adapté

BUT : Savoir dire précisément à quelqu'un ce qui se passe.

PREALABLE : les cartes utilisées dans cette situation (voir diapositives suivantes) doivent être déjà connues des élèves pour permettre un vrai travail de description et non d'appropriation de lexique. Ce temps d'appropriation incontournable sera fait à un autre moment. Réutilisez les cartes de la situation « Attention Danger ».

DISPOSITIF : A partir de jeux de cartes (réutiliser les photos en contexte de la situation d'entrée « Attention danger ») de situations d'accidents représentant :

- des lieux (salle de classe, d'évolution, BCD, couloir, cantine, cuisine, atelier, ...)
- des objets (ciseaux, chaise, vélo, écharpe, sac plastique, couteau, perles, médicaments,)
- des verbes (tomber, pleurer, brûler, crier, avaler, s'étouffer, monter, sauter, se couper, s'étrangler,)

Inciter les enfants à décrire l'accident qui pourrait survenir.

CONSIGNES : Aujourd'hui, vous allez essayer d'inventer des histoires où il y a un accident et l'expliquer .

- **MS :** Avec l'aide de marottes, poupées, playmobils et le matériel de la classe, reconstituer une scène d'accident et la décrire (Situation à faire vivre en tutelle).
- **GS :** Vous avez 3 séries de cartes (lieux, objets, verbes), vous allez tirer, chacun à votre tour, une carte lieu et une carte objet et une carte verbe. Avec les trois cartes choisies, imaginer une histoire d'accident. (Situation à faire vivre en tutelle)

CRITERES DE REUSSITE :

- Utiliser le lexique approprié pour décrire, d'une manière cohérente, une situation d'accident.

VARIABLES :

- Nombre de photos et de lieux en fonction des connaissances des élèves

[Retour](#)

Les parties du corps

Situation d'apprentissage
« Nommer les différentes parties du corps »

BUT : Après avoir pioché une carte dans un sac, nommer la partie du corps désignée par cette carte

DISPOSITIF : la classe est répartie en ateliers, l'enseignant étant en tutelle avec un groupe d'élèves, les cartes correspondant à des noms de parties du corps.

1 sac en plastique – 4 boîtes – 1 planche de format A3, représentant un personnage avec des flèches.

lexique utilisé : pied, main, doigt, ongle, bras, épaule, jambe, genou, tête, cou, ventre, front, visage, joue, nez, œil, oreille, langue, dent, fesses, menton, peau, coude, pouce, poignet, cheville, paume, cuisse, mollet, paupière, cheveux, orteil, lèvre, talon.

CONSIGNES :

1er TEMPS : phase de réception : Jeu de « Jacques a dit » sur les parties du corps. Variable : Un élève devient meneur de jeu.

2ème TEMPS : phase de production : « jeu de loto » avec des cartes représentant les parties du corps concernées. Variable : Un élève devient meneur de jeu.

3ème TEMPS : phase de production : où placer les cartes sur le corps humain ? : toutes les cartes sont au milieu de la table, une grande planche avec une silhouette du corps humain est au centre. Chacun leur tour, les élèves tirent une carte et la posent à l'endroit qui représente la partie du corps correspondant à la carte et la nomment. (Faire un exemple)

CRITERES DE REUSSITE :

Nommer sans se tromper les différentes parties du corps

VARIABLES :

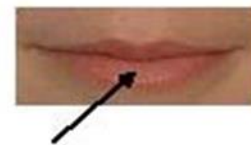
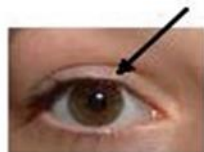
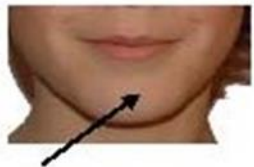
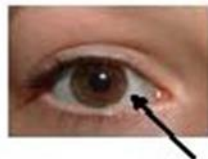
Varié les jeux de vocabulaire : memory, 7 familles, puzzles, flashcards...

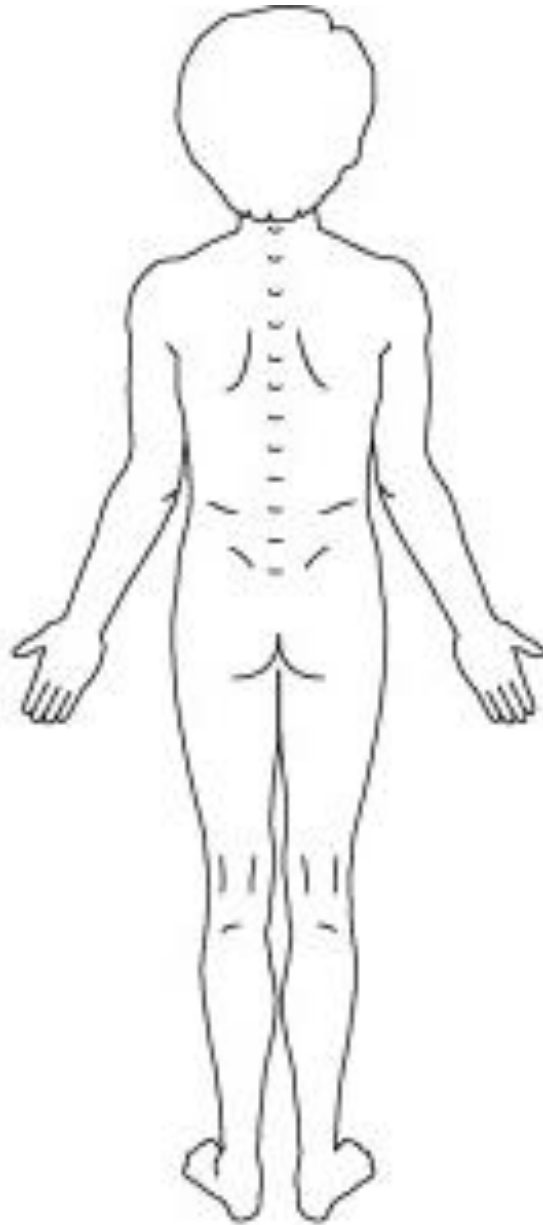
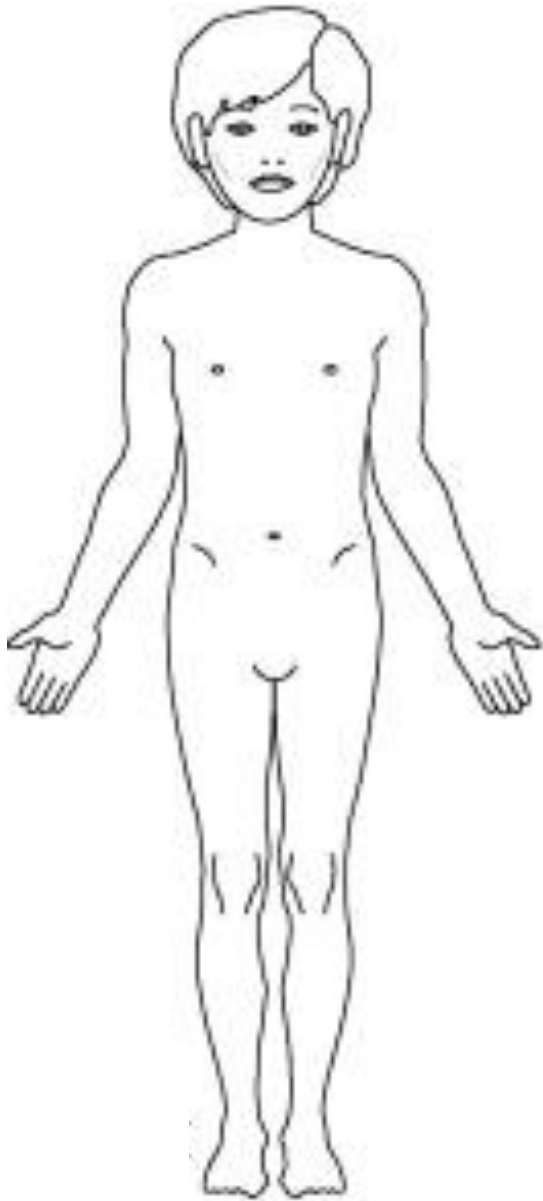
Trier, classer, catégoriser les cartes, les ranger dans des boîtes en fonction des parties du corps (GS)...

Intérêt de la situation :

Etre capable de parler avec précision d'une partie du corps

Les parties du corps





[Retour](#)

L'accident

BUT : Savoir ce que nous avons appris.

DISPOSITIF :

Situation d'évaluation individuelle

CONSIGNES :

A partir du scénario suivant : « Tu trouves cette personne qui est couchée par terre, que fais-tu ? »

VARIABLES :

Mettre les élèves en situations (de la vie courante ou de l'école)

CRITERES DE REUSSITE :

- En MS, guider un adulte sur le lieu où se trouve la victime ou faire le 15, passer l'alerte en sachant décrire la situation.
- En GS, guider un adulte sur le lieu où se trouve la victime ou faire le 15, passer l'alerte en sachant décrire la situation, suivre le conseil donné par téléphone et rassurer la victime.

Situation de référence finale



Intérêts de la situation :

Evaluer les compétences : analyser une situation, demander de l'aide et rassurer la victime

[Vers la grille d'observation](#)

[Retour](#)

NOMS	Appeler un adulte	Faire le 15	Dire où on est	Se présenter	Décrire la situation	Rassurer